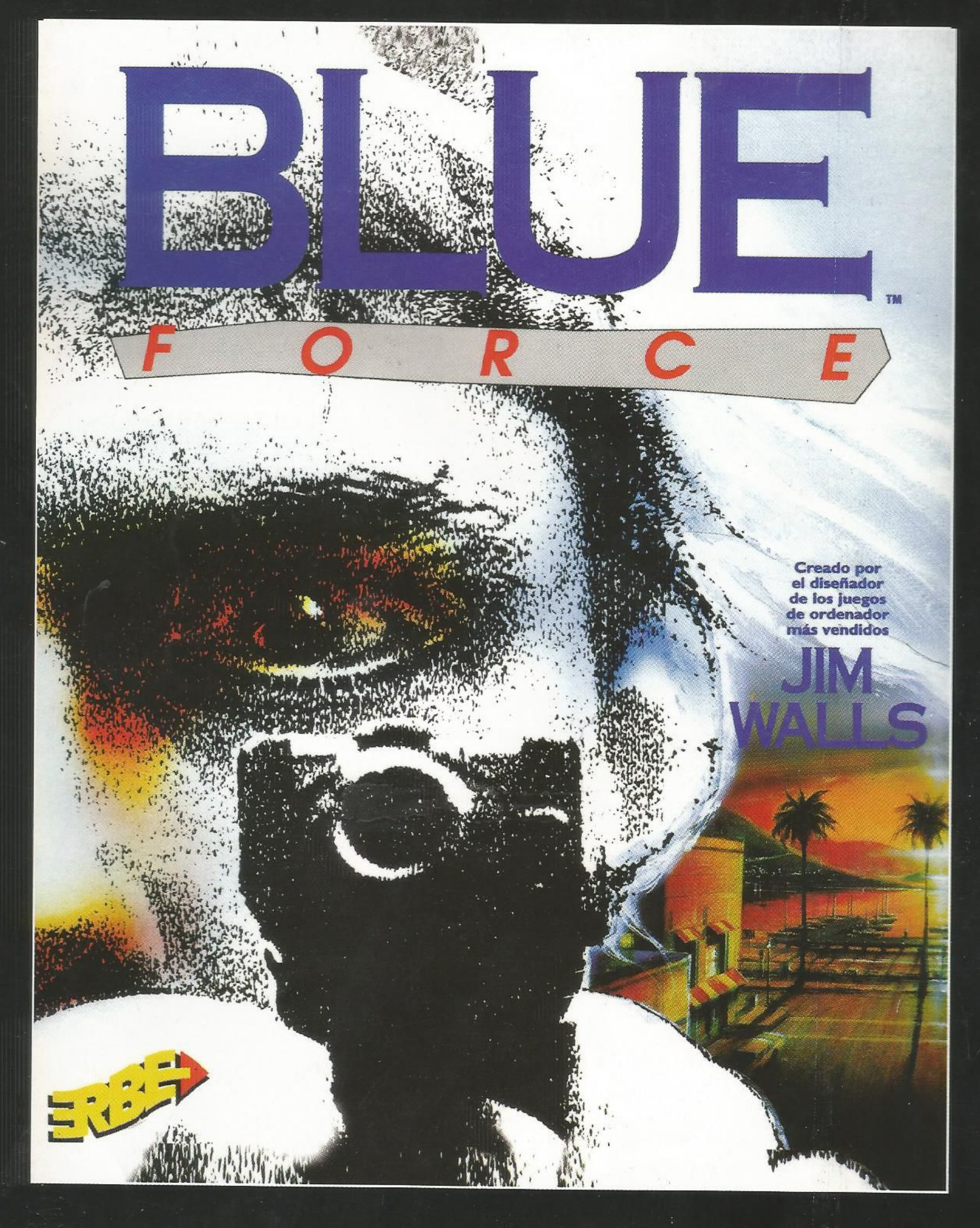
# TOP GAMES para PC

6




El máximo nivel en juegos para PC

# TOP GAMES

**EDITA:**
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

**Consejero-delegado:** Roberto Altarriba
**Director general:** Fernando Castillo
**Director de producción:** Manuel Álvarez
**Director editorial:** Julià de Jòdar
**Coordinación editorial e informática:** Emiliano Sobel
**Coordinación de la producción:** Esther Culubret
**Servicios editoriales:** Llum L. Pijuán

**Redacción, diseño y producción:**
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

**Preimpresión digital:**
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

**Impresión y encuadernación:**
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain


**ISBN Obra completa con Disquete:** 84-487-0602-1
**ISBN Obra completa con CD ROM:** 84-487-0603-X
**Depósito legal (CD-ROM):** B. 16.952/1995
**Depósito legal (diskette):** B. 16.974/1995

**Distribuye para España:**
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

**Distribuye para México:**
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

**Distribuye para Argentina:**
**Capital Federal:** Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
**Interior:** Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

**CERTIFICADO DE GARANTÍA**
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
Avda. Camino de lo Cortao, 21 - Nave 5
Polígono Industrial Sur
San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
(91) 653 94 50
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

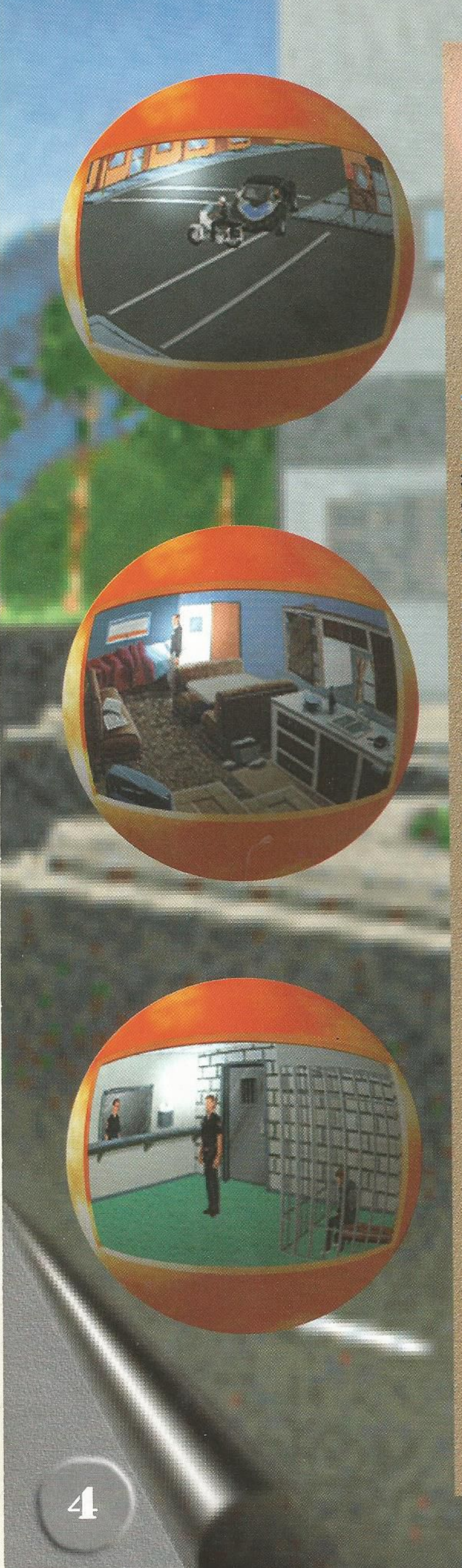
Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

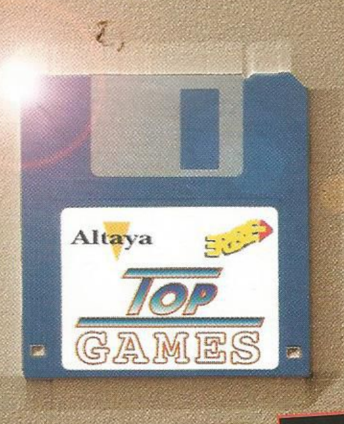
**Suscripciones y petición de números atrasados:**
Dpto. de Suscripciones de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correo 590 F.D. - 08080 Barcelona
Tel. y Fax (93) 414 04 25

TOP GAMES se compone de 15 juegos para PC y CD ROM, de 15 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden encuadernarse con las tapas que saldrán a la venta junto al fascículo 15.

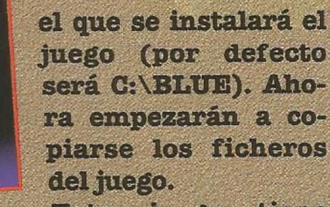
# BLUE FORCE

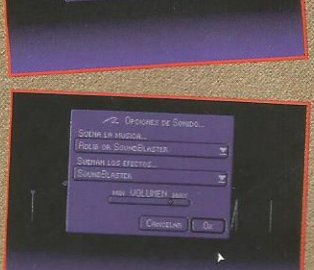
Desde tus primeros recuerdos has estado rodeado por policías. Tu padre fue policía, y su padre antes que él también lo fue. Los mejores amigos de tu familia son policías. La persona que consideras tu mejor amigo y casi miembro de la familia, Lyle Jamison, fue policía y compañero de tu padre. ¿Qué otra cosa podías ser tú? La noche en que alguien entró en tu casa y disparó contra tus padres todo quedó decidido. Te convertirías en policía, en un policía tan bueno como tu padre, y encontrarías a sus asesinos.






# VERSIÓN DISQUETE





Ejecuta el programa INSTALL desde el primer disco. Aparecerá un menú con las opciones de sonido que el programa ha seleccionado.

Si quieres cambiarlas deberás pulsar sobre las barras y éstas se desplegarán mostrándote todas las opciones disponibles. Para el sistema de reproducción de la música puedes elegir entre la tarjeta Roland LAPC-I / MT-32, un dispositivo MIDI externo, una tarjeta AdLib o SoundBlaster o el altavoz interno del PC. Para los efectos de sonido puedes elegir entre el altavoz del PC o una tarjeta tipo SoundBlaster. En el siguiente menú podrás elegir el directorio en el que se instalará el juego (por defecto será C:\BLUE). Ahora empezarán a copiarse los ficheros del juego.

Este juego tiene unos fuertes requerimientos en cuanto a la memoria necesaria. Lo mejor será que utilices algún gestor de memoria (se han detectado errores si durante la instalación está activado el gestor QEMM, bastará con desactivarlo, instalar el juego y volver a activarlo). Si tampoco consigues memoria suficiente usa los ficheros especiales que tiene el juego (AUTOEXEC.RW y CONFIG.RW) pero recuerda hacer una copia de los tuyos.

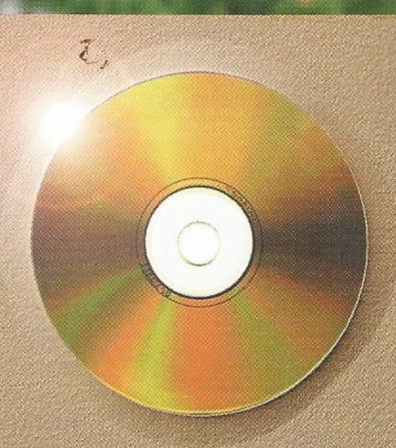
## REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 80386SX o superior.
640 Kb de RAM con al menos 590Kb libres.
Tarjeta VGA con 256 colores y ratón.
Disco duro con unos 10Mb libres.

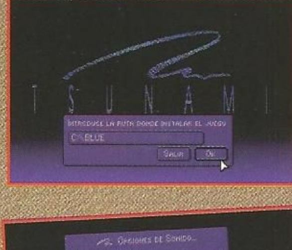
## REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 80486 33MHz.
2Mbs de RAM y algún gestor de memoria.
Tarjeta gráfica SVGA.
Tarjeta SoundBlaster o compatible.

# VERSIÓN CD-ROM



Para instalar esta versión ejecuta el programa INSTALL que está en el CD-ROM. En primer lugar te pedirá confirmación de si realmente quieres instalar el juego. Usando el cursor del ratón pulsa sobre el botón de OK. Aparecerá un menú con las opciones de sonido que el programa ha seleccionado por ti. Pulsa sobre las barras y se desplegarán mostrándote todas las opciones disponibles.







Para el sistema de reproducción de la musica puedes elegir entre la tarjeta Roland LAPC-I / MT-32, un dispositivo MIDI externo, una tarjeta AdLib o SoundBlaster o el altavoz interno del PC. Para los efectos de sonido puedes elegir entre el altavoz del PC o una tarjeta SoundBlaster.

Después de configurar todo lo relacionado con el sonido, se te mostrará otro menú en el que podrás elegir el directorio en el que se instalará el juego. Por defecto el directorio es "C:\BLUE". Se copiarán en el disco duro unos ficheros que te permitirán ejecutar el juego desde la unidad de CD-ROM, por lo que es imprescindible tener siempre el CD dentro de la unidad lectora para poder jugar.

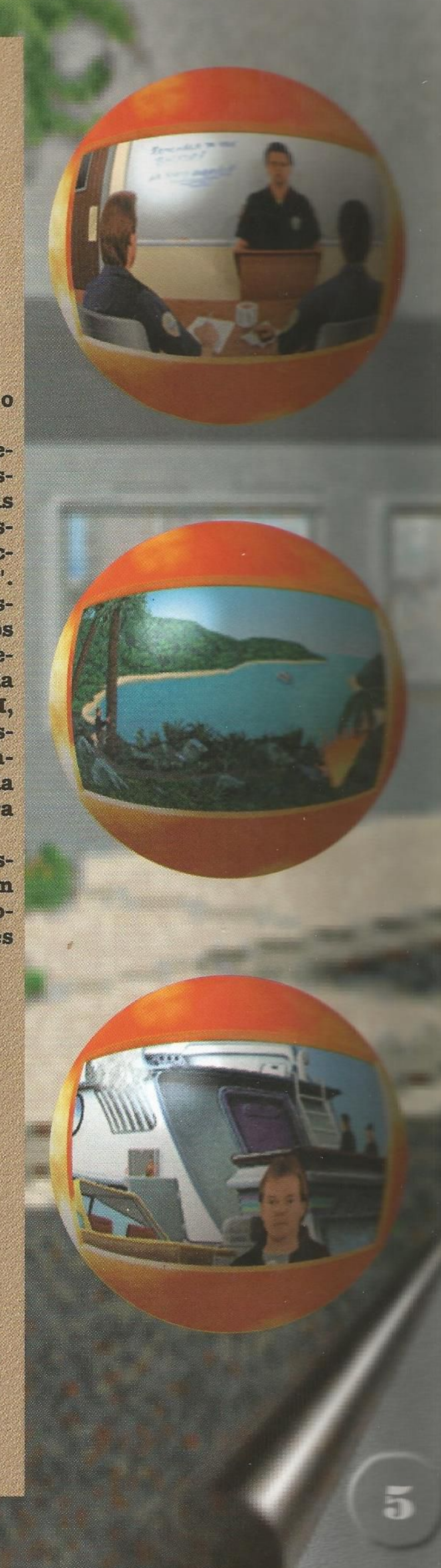
En el apartado de instalación de la versión en disquetes se comentan los posibles problemas de falta de memoria.

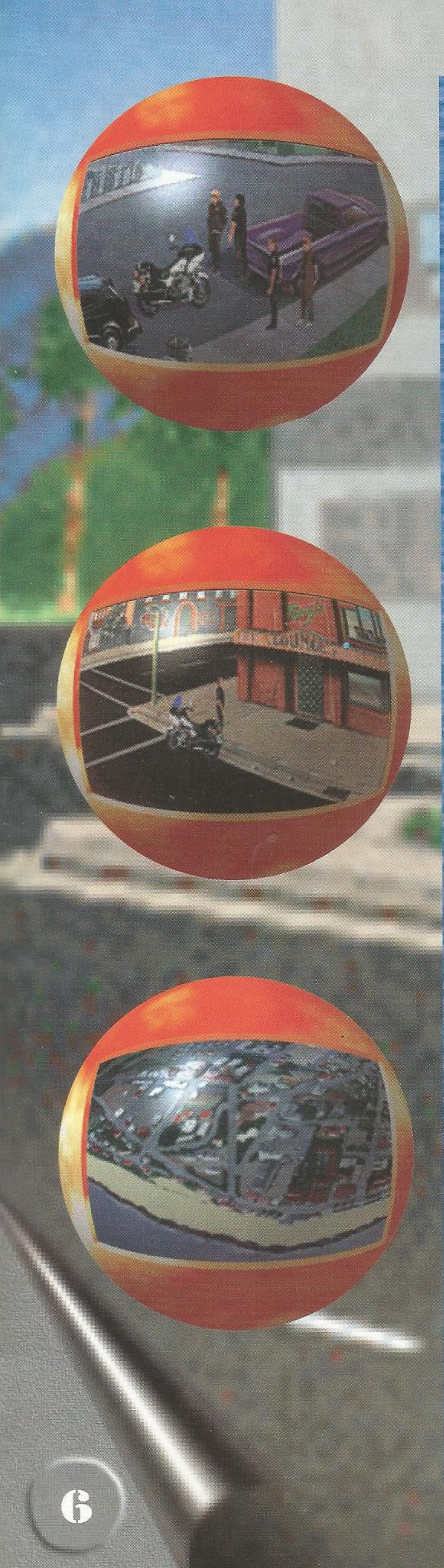
## REQUISITOS MÍNIMOS

**Procesador 80386 o superior y 640Kb de RAM (al menos 590Kb libres).**
**Tarjeta VGA con 256 colores.**
**Unidad de disco duro con 1Mb libre.**
**Ratón compatible con Microsoft Mouse.**
**CD-ROM y MSCDEX ver 2.0 o superior.**
**Sistema operativo MS-DOS 5 o superior.**

## REQUISITOS RECOMENDADOS

**Procesador 80486 33MHz y 2Mb de RAM.**
**Unidad de CD-ROM de doble velocidad.**
**Tarjeta SoundBlaster o compatible.**

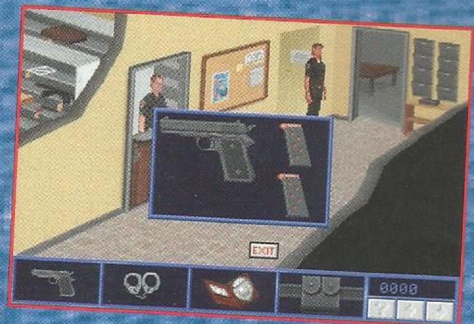




# ¿CÓMO

## LA PANTALLA

En la parte inferior de la pantalla puedes ver el inventario. Éste muestra los objetos que llevas contigo durante el desarrollo del juego. Al iniciarse el juego llevas tu pistola reglamentaria, unas esposas, tu placa de identificación y una cartuchera con balas. A la derecha del inventario está tu puntuación actual y debajo tres botones: una interrogación, una flecha hacia la izquierda y otra hacia la derecha. Los botones de las flechas sirven para recorrer el inventario y poder ver todos los objetos que llevas. Las flechas no funcionarán si llevas menos de cinco objetos.



Para usar un objeto pulsa encima de su imagen en el inventario. Cuando el cursor del ratón cambie y muestre el objeto seleccionado, has de colocarlo sobre el objeto o el personaje en el que quieras emplearlo. Por ejemplo, para esposar a un sospechoso deberás seleccionar las esposas del inventario y, con el cursor del ratón convertido en unas esposas, pulsar encima del sospechoso. El botón interrogación sirve para darte una descripción detallada de los objetos del inventario. Para usarlo selecciona un objeto como si fueras a emplearlo y pulsa con el cursor sobre ese botón. En la parte inferior de la pantalla aparece la información concerniente a ese objeto.



Pulsando el botón derecho del ratón aparecerá tu insignia de policía y en ella resaltarán cinco iconos correspondientes a las diversas acciones que puedes realizar: andar, coger/usar, mirar, hablar, menú de sistema. Cuando sitúes el cursor del ratón cerca de uno de estos cinco iconos se iluminará. Si pulsas ahora el botón izquierdo del ratón seleccionarás esa acción. El cursor del ratón cambiará y mostrará la acción seleccionada. Cuando se ejecute una escena "automática" el cursor del ratón desaparecerá. Una vez seleccionada una acción bastará con que sitúes el cursor correspondiente sobre el objeto ó el personaje adecuado y pulses el botón izquierdo del ratón.

**ANDAR:** Su cursor tiene forma de cruz. Jake se dirigirá hacia el lugar elegido sorteando los obstáculos que haya.



**COGER/USAR:** manipulas los diversos objetos que te encuentras.

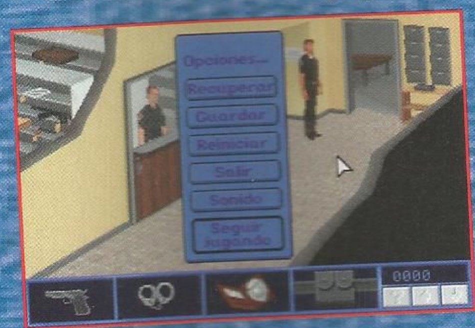
**MIRAR:** te permite observar los lugares, objetos y personajes que aparecerán durante el juego. Te dará una descripción detallada de ellos.

**HABLAR:** sirve para comunicarse con los demás personajes. Deberás situar el cursor en forma de "bocadillo" sobre el personaje con el que quieras hablar.

UGAR?

## MENÚ DE PANTALLA

Bajo el icono del logotipo de Tsunami se encuentra un submenú que te permitirá recuperar y guardar el estado actual del juego, reiniciar y salir del juego o alterar las selecciones de sonido del juego.




Para salvar el juego deberás seleccionar este botón del menú de sistema, seleccionar una de las barras y teclear un nombre en ella. Si empleas una barra que ya tuviera una fase grabada esos datos se perderán, siendo sustituidos por los de la fase que estás grabando. No es posible grabar ni recuperar una fase del juego durante las secuencias automáticas.

Todas estas acciones puedes ejecutarlas también empleando las siguientes teclas:

F2- Guardar el estado del juego
F3- Recuperar una fase del juego
F4- Recomenzar el juego
F5- Pausa
F6- Cambiar las configuraciones del sonido
F7- Salir del juego

Puedes hacer aparecer una pantalla con la descripción de estas teclas pulsando la tecla F1. Estas teclas siempre funcionan, incluso en las situaciones en las que no es posible hacer aparecer la placa con los iconos de acciones.

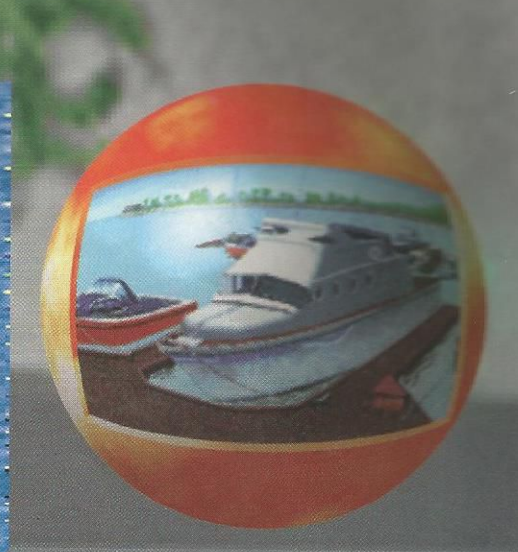
## MOTO Y RADIO

Una vez que te hayas sentado en una moto verás que tiene un botón "IGNITION". Pulsando con el cursor sobre este botón arrancarás la moto y aparecerá el plano de la ciudad. Una vez en el plano podrás desplazar la visión del mismo moviendo el cursor del ratón hacia los extremos derecho e izquierdo. Si llevas el cursor encima de los diferentes edificios verás que encima de algunos de ellos aparece un rótulo con su descripción. Pulsa el botón izquierdo encima de uno de estos edificios y te dirigirás a él.




En la parte izquierda del cuadro de la moto de patrulla de la policía verás un botón con la palabra "RADIO". Sirve para comunicarse con la central. Cuando lo selecciones usando el cursor del ratón aparecerá un cuadro azul con los diversos códigos usados por la policía.

10-1 Recepción de radio mala
10-2 Recepción de radio buena
10-4 Mensaje recibido
10-13 Comprobación del tiempo
10-15 Prisionero bajo custodia
10-27 Comprobación de identidad
10-35 Petición de apoyo
10-97 Llegados a la escena
10-98 Todo bien, disponible para llamada
10-99 Emergencia, oficial necesita ayuda





# ¿CÓMO

## LOS PERSONAJES

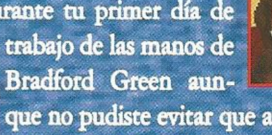
**Una de las piezas clave para solucionar esta aventura será la información que consigas de los distintos personajes que en ella intervienen. A continuación hacemos un repaso de todo ellos.**



**Jake Ryan:** protagonista del juego. Recién salido de la academia y con una amplia tradición familiar de servicio en el cuerpo de Policía, te encuentras motivado al máximo para hacer bien tu trabajo desde el principio y ser un buen policía, como lo fue tu padre.

**La abuela Frannie:** Vives en su casa, que está llena de recuerdos de tu padre. Además de una excepcional cocinera es una gran mujer. Siempre ha cuidado de ti, especialmente desde el día en que tus padres murieron.

**Lyle Jamison:** un gran tipo y tu mejor amigo. Fue policía y compañero de tu padre. Dimitió cuando el caso del asesinato de tus padres quedó sin resolver y montó un despacho de investigador privado. Siempre te ha apoyado y gracias a él conseguiste superar con éxito tu formación en la academia de policía y entrar en el cuerpo.

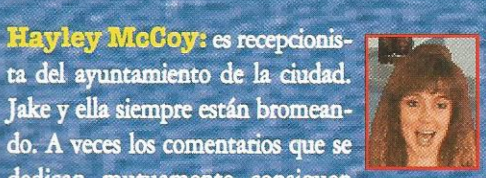


**Laura y Skip Dixon:** salvaste a Laura durante tu primer día de trabajo de las manos de Bradford Green aunque no pudiste evitar que antes propinara a Skip, hijo de Laura, una gran paliza.

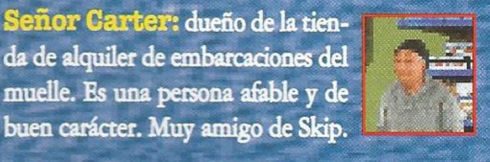




**Bradford Green:** implicado en varios sucesos violentos y en el robo de las armas del ejército.



**Hayley McCoy:** es recepcionista del ayuntamiento de la ciudad. Jake y ella siempre están bromeando. A veces los comentarios que se dedican mutuamente consiguen que suba la temperatura de la habitación por su mordacidad.



**Señor Carter:** dueño de la tienda de alquiler de embarcaciones del muelle. Es una persona afable y de buen carácter. Muy amigo de Skip.



**Nico Dillon:** asesino de tus padres. Implicado junto a Stuart Cox en el robo de las armas del ejército.



**Stuart Cox:** fiscal de la ciudad, implicado en varios asuntos turbios. Ha entorpecido numerosas investigaciones. Implicado en el robo de las armas del ejército.



**Kate Prittchard:** ex-novia de Richard "Muñeco de Nieve" Cobb. Te dará información acerca de sus andanzas.



**Eugene:** encargado de la bolera de la ciudad, la Alley Cat.

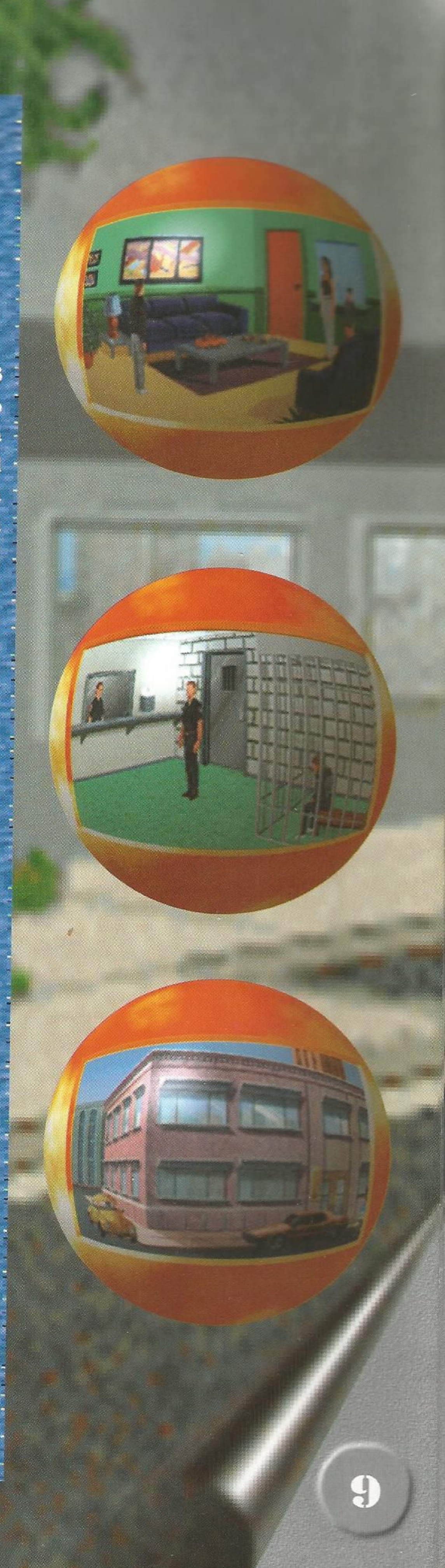


**Doug y Barry:** compañeros de Jake. A Doug suele vérsele patrullando la ciudad. Barry trabaja en la oficina de recogida de pruebas de la comisaría.

# JUGAR?

## LOS OBJETOS

| OBJETO | DÓNDE ESTÁ | DÓNDE LO USAS |
|---|---|---|
| Pistola/esposas /placa/ munición | Empiezas el juego con ello | Durante el desarrollo del juego |
| Impreso con orden de búsqueda | Cajón en comisaría | Comisaría |
| Garfio | Cajón en el muelle cerca del yate | Isla de Marble Head |
| Revolver | Al detener a Bradford | Comisaría |
| Navaja | Cacheando a Bradford | Comisaría |
| Carnet | Cacheando a Bradford | Cárcel |
| Impreso de encarcelamiento | Estantería en cárcel | Cárcel/comisaría |
| Pistola | Sospechoso detenido frente al bar de Tony en camioneta | Comisaría |
| Rifle/Peluca/Balas | Dentro de la camioneta del detenido en el bar de Tony | Comisaría |
| Carnet | Sospechoso detenido frente al bar de Tony en camioneta | Cárcel |
| Nota | Tablón de anuncios del muelle | Tienda de alquiler de botes |
| Libro de cupones de alquiler | En la tienda de alquiler de barcos | Tienda de alquiler de botes |
| Cromo | Señor Carter | Dar a Skip en la Protectora de Menores |
| Tablón de caja de madera | Playa | Lyle Jamison |
| Dólar de plata | En la caja de cromos | En la tienda de alquiler de botes |
| Planos | Fichero encriptado en el ordenador de tu padre | Oficina de Lyle Jamison |
| Punzón | Maletero de coche patrulla | Ventanilla del coche del borracho |
| Fax | Oficina de Lyle Jamison | Comisaría |
| Tarjeta de visita | Lyle Jamison | |
| Foto de Richard Cobb | Comisaría | Bar de Tony, Alley Cat |
| Microfilm | En la mesa de Lyle Jamison | Lector de microfilms |
| Servilleta | Kate Prittchard, en el bar de Tony | Encargado del Alley Cat |
| Llaves | Alley Cat | Caravana cercana al Bikini Hut |
| Botas | En la caravana cercana al Bikini Hut | Interior de la caravana |
| Nota | En las botas en la caravana cercana al Bikini Hut | Lyle Jamison |
| Red de pesca | Cerca de la tienda de alquiler | Perro en la isla de Marble Head |
| Llaves barco de alquiler | Tienda de alquiler de botes en el muelle | Barco de alquiler |
| Llaves del "Ola Futura" | Tienda de alquiler de botes en el muelle | Yate "Ola Futura" |
| Llaves escondidas en maceta | Yate "Ola Futura" | Caseta de la isla de Marble Head |
| Bote con combustible/trapos sucios | Playa de Marble Head | En el yate "Ola Futura" |
| Cordón eléctrico | Encima de tractor elevador | Caja de fusibles y en el generador |
| Fusil del ejército | Isla de Marble Head | Lyle Jamison |
| Destornillador | Barco de alquiler | Caja en el yate "Ola Futura" |
| Bengala | Caja en el yate "Ola Futura" | En el yate "Ola Futura" |
| Granada de mano | Bradford Green en el yate "Ola Futura" | Isla de Marble Head |
| Silbato para perros | Hombre muerto en Marble Head | Perro en Marble Head |



# BLUE FORCE

Hace sólo unas horas que aún eras un cadete de la escuela de policía y ahora te diriges hacia la comisaría. Cuando estabas en la academia os mostraron el funcionamiento de una comisaría. Esta vez no vas para ver cómo trabajan los profesionales, ahora tú eres uno de ellos. O al menos eso se supone. Te sientes tan nervioso que casi te confundes de calle dos veces. Tu estómago no ha parado de protestar debido a los nervios, pero también por la responsabilidad que has asumido. Eres el último de una familia de policías, apenas un novato con su primer destino, y sabes que tienes que hacerlo bien.

Dejas tu motocicleta en el aparcamiento y, tomando aire, abres la puerta de la comisaría. Esto lo recuerdas bien de las clases: lo primero es ponerse el uniforme azul, después recoger una copia del sumario del día de la bandeja debajo del tablón de anuncios y dirigirte a la sala de revista. Lees el impreso: se trata de una orden de busca y captura contra Forest Follet, relacionado con el robo de hace unos días de armamento automático de la armería que el ejército tiene en Strathmore. Ahora vas a la sala de revista donde te están esperando los que van a ser tus compañeros. El sargento empieza a explicar las ordenes del día, haciendo hincapié en el robo de material militar que se produjo hace pocos días. Después te da la bienvenida y te presenta a todo el mundo.

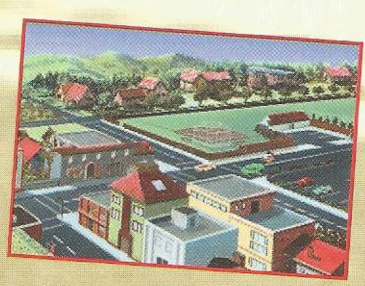
Tus ordenes son sencillas: patrullar la ciudad para acudir en apoyo de tus compañeros cuando sea necesario. Esas ordenes te darán la oportunidad de que tu entrada en servicio no sea muy brusca, aprendiendo sobre casos reales cómo debes comportarte pero dejando que el peso de la situación lo lleven profesionales con experiencia.

Sales de la comisaría, subes a tu moto y te diriges hacia el centro de la ciudad en donde se encuentra el bar de Tony. Todo está muy tranquilo así que optas por seguir patrullando por otras zonas de la ciudad. Justo cuando vuelves a tu moto la radio emite un mensaje para ti. Una mujer y un niño están pidiendo auxilio en la entrada del muelle. Te diriges hacia allí, y al llegar, ves a una mujer, muy nerviosa y asustada, protegiendo a un niño, de unos doce años, al que le han pegado varios golpes en la cara recientemente. Hablas con la mujer y después con el niño. Parece ser que un hombre está dándole una paliza a la madre del niño. La situación parece peligrosa. Vuelves a tu moto y, usando la radio emites un 10-35 (el código de petición de refuerzos).

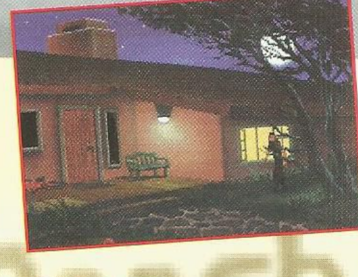
Tardarán unos minutos en llegar así que vuelves y sigues hablando con la mujer y el niño a pesar de que te sientes más nervioso que ellos. Sabes que debes mantener la calma frente ellos si quieres conseguir que se tranquilicen. De esta forma te explican que un tal Bradford Green retiene a la madre del niño en el interior de uno de los yates que están anclados en el muelle.











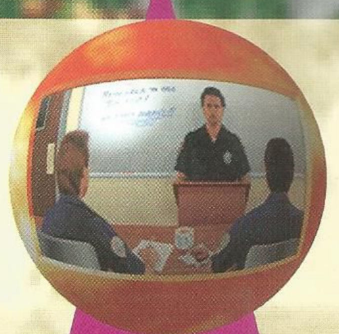






El yate se llama "Ola Futura". Justo entonces llega el refuerzo, Doug, un veterano que seguro sabe cómo llevar la situación. Sintiéndote mucho más tranquilo te diriges hacia el yate por el muelle. Subes al mismo usando una pequeña puerta que hay en uno de sus costados. En el interior pueden escucharse gritos y golpes pero Doug parece estar pendiente de tus movimientos así que, confiando en hacer lo correcto, desenfundas tu arma y, golpeando la puerta de entrada, te identificas como policía. No hay respuesta así que vuelves a identificarte y entras. Una puerta se cierra de un portazo al fondo de la sala principal del yate. Doug sigue dejándote el protagonismo a ti. Piensas que es su modo de enseñarte a hacer las cosas. Vuelves a golpear la puerta con la mano y entras en lo que parece ser el dormitorio. Un tipo enorme sujeta con fuerza a una mujer y la amenaza con un revólver. Ella parece estar al borde de la histeria. El hombre tiene que ser el tal Bradford.

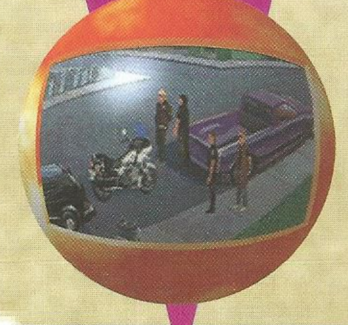
La mujer, entre sollozos, te pide que la ayudes, pero Bradford grita para que no os acerquéis y amenaza con matarla. Tú te mantienes firme y hablas con él manteniendo la voz lo más serena que puedes. Estás asustado, hecho un manojo de nervios y confundido. Estas cosas no deberían pasarle a un novato en su primer día de trabajo... Bradford grita que quiere que soltéis las armas amenazando



**Presta atención a las ódernes de tus superiores o estarás perdido.**

con hacerle daño a la mujer. Doug hace algo que te deja helado: tira su arma y se rinde. ¿Ésta es toda la ayuda que vas a tener? Se supone que era Doug el veterano... No puedes más. Te olvidas de los nervios y te encaras al hombretón gritándole que deje el arma. Esto parece surtir efecto porque el grandullón deja caer la pistola sobre la cama y suelta a la mujer. Mientras tú esposas a Bradford y le cacheas, Doug parece recobrar el sentido común. Encuentras una navaja y un carnet. Hablas con Doug y, después de regañarle por el error que ha cometido, le pides que se lleve al sospechoso a la cárcel. Ahora puedes coger la pistola que está en la cama.

**En ciertas ocasiones tienes que arriesgarte un poco.**



Hablas con la mujer que ya parece mucho más calmada. Tu trabajo aquí ya ha terminado, sales del yate y te diriges hacia la salida de los muelles. Allí ves un arcón rojo con material anti-incendios. Te pica la curiosidad así que lo abres y encuentras un garfio en su interior. Vuelves a tu moto y te diriges hacia la cárcel donde hablas un rato con la nueva recepcionista. Parece muy simpática y muy mordaz. Esa charla es justo lo que necesitabas para olvidar por completo los nervios del día. Entras en la cárcel y coges uno de los impresos del estante al lado de la ventanilla de recogida. Lo rellenas usando los datos del carnet del sospechoso y se lo entregas al oficial de la ventanilla. Éste te devolverá una copia sellada del formulario y tus esposas. Sales de la cárcel y te diriges a la comisaría. Debes entregar el revolver y la navaja al oficial de la sala de recogida de pruebas y colocar la copia del formulario de encarcelamiento en el buzón de tu sargento (el que está más arriba y a la izquierda, justo al lado de la puerta de la sala de revista). ¡Menudo primer día estás teniendo!

Sales de nuevo de la comisaría y vuelves hacia el bar de Tony. Antes de llegar ves que un par de tipos en una camioneta están con-

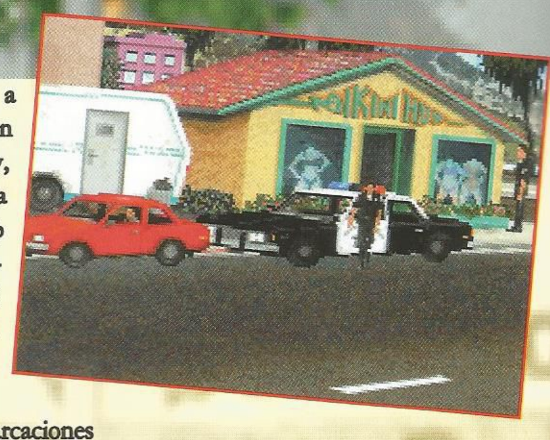
duciendo temerariamente y con exceso de velocidad por lo que les haces señas para que se detengan. Mientras uno de los dos individuos sale del coche aprovechas para pedir refuerzos por la radio de tu moto. Llega Doug cuando empiezas a hablar con el sospechoso que resulta ser un pandillero. Haces que ponga las manos en alto y le dices a su acompañante que salga del coche. Les preguntas por qué iban tan rápido y por qué te han estado evitando. Ellos, entre amenazas y malos modos, te dirán que no tienen nada que ocultar, invitándote uno de ellos a que registres la camioneta. Antes de hacerlo esposas al gamberro y le cacheas; encuentras un arma. Doug hará lo mismo con el otro y se los lleva al coche patrulla. Abres la camioneta y te pones a buscar. En la guantera encuentras unas balas. Después, pulsando el botón del lateral del asiento del conductor, abates el asiento, encontrando debajo del mismo una peluca y un fusil militar.

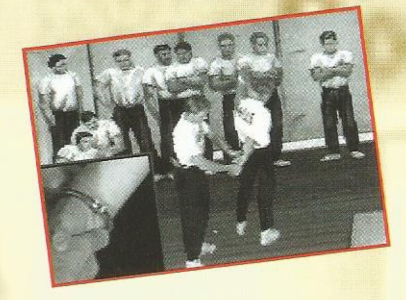
Hablas con Doug y éste está de acuerdo en llevárselos hacia la cárcel en el coche patrulla. También tú te diriges hacia allí para rellenar el registro de encarcelamiento de ambos sospechosos (rellenas el formulario con los datos del carnet que encontraste al cachear a uno de ellos y se lo das al oficial). Vas ahora hacia la comisaría y allí entregas la pistola, la peluca, las balas y el fusil, dejando después la copia del impreso de encarcelamiento en el buzón del sargento. Como ya es la hora te pones tus ropas de civil y tras recoger tu motocicleta (en el exterior de la comisaría, a la derecha del aparcamiento oficial) te diriges a la casa de tu abuela.

Al llegar te sientes muy cansado, pero también muy orgulloso de tu comportamiento. No has cometido ningún error y has resuelto bien dos situaciones difíciles. Lo único que deseas ahora es cenar algo, charlar un rato con tu querida abuela y retirarte temprano a dormir, pero tu abuela tiene otros planes para ti. Llamaron de la oficina del Servicio de Protección de Menores poco antes de tu llegada y dijeron que tienen allí al chico al que ayudaste por la mañana y que está muy nervioso porque ha perdido su cromo favorito cerca de los muelles. De nada te sirve discutir con tu abuela, es como si fuera completamente sorda a tus quejas reclamando algo de cena y un poco de paz después de un día tan agitado, así que te diriges hacia los muelles. Al llegar, a la izquierda ves un cartel de anuncios y, pegado en él, una nota dirigida a Skip sobre el cromo perdido. La nota está firmada por el señor Carter, el dueño de la tienda de alquiler de embarcaciones que está al final de los muelles. Una vez en la tienda le das la nota y él te da a cambio el cromo y, como regalo, un libro de cupones de alquiler de barcos de su propia tienda. Se lo agradeces y te diriges hacia la oficina de Protección de Menores en donde puedes devolverle a Skip su cromo después de hablar un momento con su madre. Les invitas a cenar en la casa de tu abuela y ellos aceptan.

**Vigila bien el tráfico o de lo contrario puedes tener problemas.**



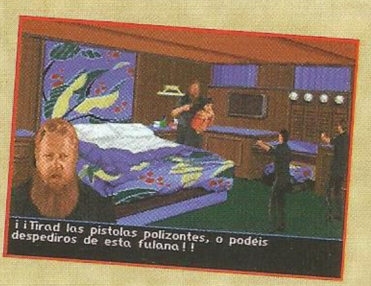




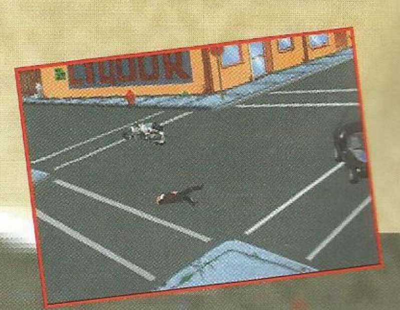


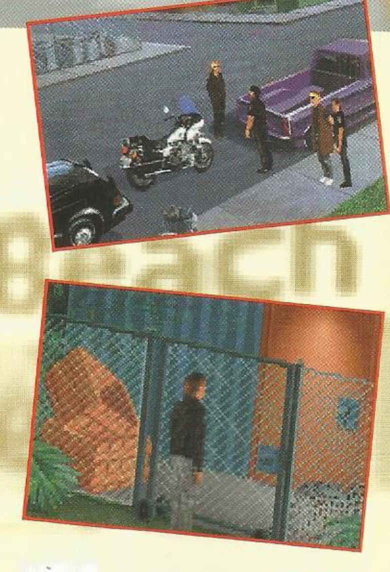
Después de la cena les propones dar un paseo por la playa. Desatas a tu perro y dejas que Skip y él jueguen con un palo. Charlas un rato con Laura y después te acercas a donde Skip y tu perro están jugando con el palo. Recoges el palo del suelo y lo lanzas un par de veces, devolviéndotelo tu perro. La tercera vez que se lo lanzas te trae algo que no parece el mismo palo. Lo observas detenidamente y resulta ser una tabla de madera de una caja de embalaje.






Como empieza a hacer frío vuelves con Laura y le propones volver a la casa. Al regresar al interior de la casa Lyle Jamison está con tu abuela. Fue compañero y amigo de tu padre desde sus tiempos

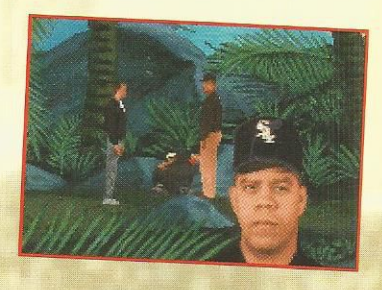


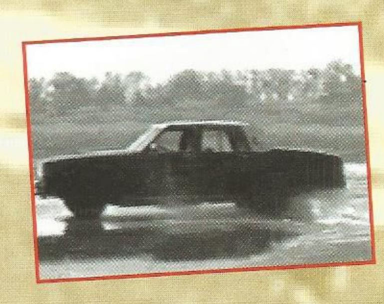


de cadetes en la academia de policía y después, ya como policías. Siempre le has considerado parte de la familia y siempre ha estado ahí para ayudarte. Cuando mataron a tus padres Lyle se obsesionó con la idea de encontrar a sus asesinos y dedicó todo su tiempo a aquella investigación y, cuando por fin el departamento cerró el caso, dejándolo sin solución, dimitió y se convirtió en investigador privado. Le debes el haber entrado en la academia de policía y él te ha enseñado cómo ser un buen policía.



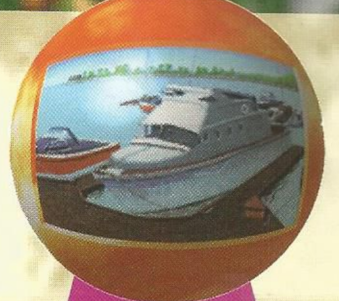
Laura y Skip deciden irse a casa y te quedas charlando con Lyle. Cuando él también decide irse tu abuela recuerda, al haber estado hablando Skip de su colección de cromos de béisbol, que cuando eras un niño también tuviste una. Te la ha dejado en una caja de cartón en la habitación contigua. Te acercas allí y la coges. La caja contiene tus antiguos cromos y una caja metálica con cerradura por clave de números. No recuerdas la clave pero, al fijarte en el cuadro con los recuerdos de tu padre ves el número de su insignia de policía y al insertar ese número como clave la caja se abre. Contiene una moneda de plata, tu dólar de la suerte.





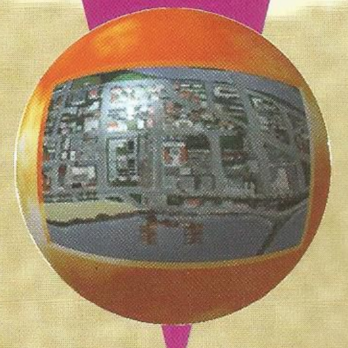
Te sientas en el ordenador que perteneció a tu padre y, encendiéndolo, ves que hay dos ficheros en el directorio raíz. Uno es una carta dirigida a Jackie, tu madre, y el otro está protegido con un código. No tienes ni idea de la clave para desencriptar ese fichero pero... tal vez... No estás seguro pero tecleas "JACKIE" y ya puedes abrir el fichero: contiene unos planos y unas hojas de contabilidad. Los imprimes en la vieja impresora matricial de tu padre, arrastrando encima del fichero el icono de la impresora que está debajo. Apagas el ordenador y vuelves al salón, hablas un momento con tu abuela y decides irte ya a dormir.



**En el puerto encontrarás algunas de las pistas más importantes.**

**Utiliza el mapa y tu moto para moverte con rapidez por la ciudad.**



### Hablar con el sargento

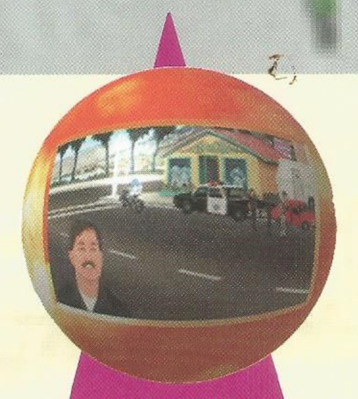
Al día siguiente te levantas temprano y con tu moto te diriges a la comisaría. Allí te cambias de ropa y te pones el uniforme. Después entras en la sala de revista donde escuchas las órdenes. El sargento quiere charlar contigo y con Harrison después. Al salir de la reunión te reúnes con Harrison en el pasillo y, antes de que tengáis tiempo para intercambiar opiniones acerca de lo que os quiere contar el sargento, éste aparece y os comunica que el fiscal de la ciudad ha retirado los cargos contra Bradford Green y los dos matones que encerrasteis ayer. Tras aclarar todos los detalles y calmar vuestro enfado os recuerda que va a haber una inspección dentro de diez minutos y que debéis prepararos.

Cuando el sargento y Harrison salen, coges tu arma reglamentaria y la limpias con el kit de limpieza que hay justo debajo de los buzones de comunicados al lado de la puerta de la sala de revista y cuando has terminado sales al aparcamiento y te colocas en la fila. Te cuadras y, cuando el sargento te lo pide, le entregas tu arma. Éste la inspecciona y te felicita. Después de la inspección todo el mundo se dirige a sus tareas y rápidamente te quedas solo en el aparcamiento. Subes a tu moto y te diriges hacia el centro de la ciudad, a las inmediaciones del bar de Tony. Todo está tranquilo. Al volver a tu moto una llama-

da de radio hace que te dirijas hacia el Bikini Hut en ayuda de uno de tus compañeros. Al llegar hablas con el oficial y éste te cuenta que ha detenido a un conductor en claro estado de ebriedad pero que se niega a salir del coche e incluso a bajar la ventanilla.

Le preguntas al oficial si tiene algo en el maletero del coche que pueda ser de ayuda y éste lo abre. Ves un maletín que contiene unas bengalas y un punzón de acero. La punta de ese tipo de punzones es extremadamente dura y está pensada para marcar el metal o el cristal. Lo coges y lo usas sobre la ventanilla del coche que Harrison ha detenido. La ventana se hace añicos y así puedes abrir la puerta, sacando al conductor. Vas a ponerle las esposas pero recuerdas que la detención la ha hecho tu compañero así que se lo dices, así que él completa el arresto y se lleva al sospechoso.

Subes a tu moto dispuesto a seguir patrullando y entonces recuerdas que Lyle te dijo que te pasaras hoy por su oficina. Te diriges allí y, después de hablar con él, le enseñas el tablón de madera que tu perro te trajo ayer. Le dices que hace unos días se cometió un robo en la armería del ejército de Strathmore y que piensas que puede haber alguna relación. Lyle te cuenta que posiblemente la corriente arrastrara la tabla desde una de las islas cercanas pero buscar la isla exacta sería como buscar una aguja en un pajar. Le enseñas ahora los planos y le cuentas cómo los has obtenido y que el nombre de Richard Cobb y las siglas S.C. aparecen en el fichero que tienes. Lyle te cuenta entonces que él y tu padre intentaron coger a Cobb en el bar de Tony pero que no lo consiguieron y que, en su huida, Cobb dejó caer algo al suelo. Eso ocurrió unos días antes de que asesinaran a tus padres. Se te ocurre que tal vez Cobb tenga antecedentes así que envías por fax a la policía los planos y los documentos contables en que aparece su nombre. Al momento la policía te envía la ficha de Richard "Muñeco de Nieve" Cobb. Ahora tienes una excelente pista, especialmente porque Cobb está asociado con Forest Follet, quien está perseguido en relación al robo de la armería del ejército.



**No te olvides de consultar a otros policías más expertos.**

Sales de la oficina de Lyle y te diriges hacia la comisaría de policía. Mientras conduces por la ciudad un coche se salta un semáforo y te atropella. Todo lo siguiente está muy confuso. Tienes idea de que alguien te recoge, que vas en una ambulancia. Doctores examinándote. A ratos no sientes nada y después un tremendo dolor en la pierna. Después todo se vuelve más claro y ves a tu abuela visitándote en el hospital. Parece que has sufrido un accidente, nada grave, solo tendrás que llevar una escayola unos cuantos días. Poco a poco te restableces y a los pocos días vuelves a casa. Tienes que guardar reposo un par de semanas para que la pierna quede bien.

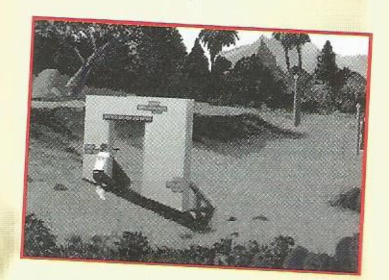
## El microfilm

Lyle te hace una visita para animarte a salir e incluso ayudarte con las nuevas pruebas. Mientras Lyle habla recuerdas la noche del asesinato, cómo escuchaste ruidos en la casa y avisaste a tu padre. Lyle te devuelve a la realidad y tú prometes que irás a verle a su oficina. Ya por la tarde te animas y decides ir a ver a Lyle, pero antes tienes que pasar por la comisaría. Una vez allí entregas a Barry la ficha de Richard Cobb y él te facilita la fotografía de Cobb. Con ella te diriges a la oficina de Lyle. Cuando llegas Lyle te dice que tiene que hacer un recado muy urgente, dejándote solo. Echas un vistazo a su mesa y allí hay un archivo del caso de tus padres. Seguramente Lyle está revisándolo de nuevo. Te pones a leerlo y los recuerdos vuelven a tu cabeza.

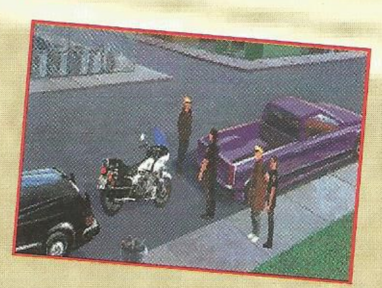
Al momento te fijas en un microfilm que hay encima de la mesa. Lo



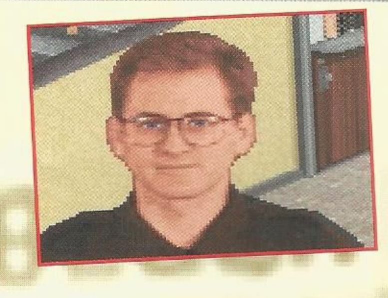




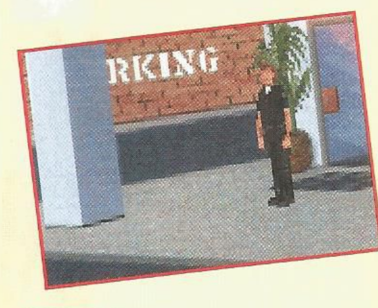










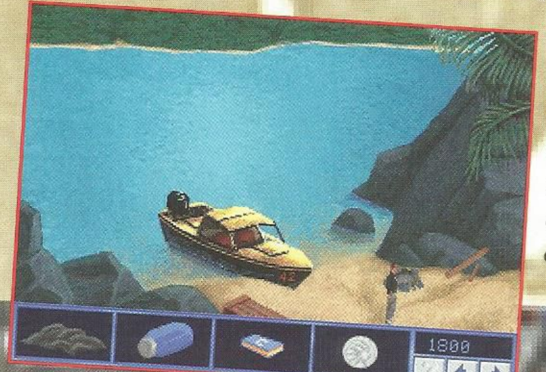







coges y vas al visor de micro-films que hay a tu derecha, encima de unos archivadores. Se trata de la ficha policial del caso de tus padres. Cuando Lyle regresa le acompañas y con su coche os dirigís al bar de Tony. Allí le enseñas la foto al camarero, quien reconoce a Cobb. Le enseñas tu placa de policía y otra vez la foto y te cuenta que "Muñeco de Nieve" frecuenta el bar y que la persona que puede saber algo más está justo a vuestro lado, una tal Kate Prittchard. Enseñas la foto y también ella reconoce a Cobb pero se muestra muy recelosa. Te identificas como agente de policía y entonces te cuenta que Cobb estuvo con ella durante algún tiempo. Ahora va con unos tipos duros y que, de ellos, sólo conoce al "Comadreja". Te apunta ese nombre en una servilleta de papel del bar y, al dártela, te dice que suele encontrársele en el Alley Cat, la bolera de la ciudad.

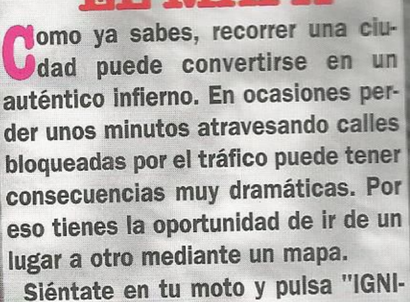
Vas hacia allí con Lyle. Hablas con el encargado y le enseñas tu placa y la servilleta. Te dice que de hecho Forest "Comadreja" trabaja allí, así que le llama. Cuando éste llega te das cuenta al instante: es Forest Follet, el que aparece en la orden de búsqueda por el robo de la armería. Te identificas y hablas con él. Al principio no quiere hablar pero cuando le enseñas el papel con su descripción y la orden de búsqueda que hay sobre él cambia su actitud y te cuenta que Cobb suele ir a dormir a una caravana aparcada cerca del Bikini Hut. Lyle arresta a Follet y se lo lleva al coche. Mientras, tú hablas con el encargado, por si Follet ha dejado algo que pueda ser de ayuda. Cuando el encargado regresa te da una llave que parece pertenecer a Follet. Parecen las llaves de una caravana...




Te vas al Bikini Hut y justo a su izquierda ves la caravana de la que hablaba Follet. Con la llave no tienes ninguna dificultad en entrar en ella. Todo está sucio y revuelto como si alguien viviera allí y no limpiara. Te fijas en un par de botas que hay en el suelo. Las coges y entonces recuerdas que, cuando tu padre te dijo que te escondieras en el armario aquella noche, pudiste ver claramente las botas de su asesino. Éstas eran aquellas botas. Temblando las observas con cuidado. Parece que tiene un tacón falso... manipulas con los dedos la bota y aparece un compartimento oculto. Hay un papel dentro... ¡es una lista de fechas y lugares de entrega de las armas robadas! Sales de la caravana, dejando las botas, y le enseñas a Lyle el papel. Es ya muy tarde así que decides continuar al día siguiente, por lo que te diriges a la casa de la abuela.

### La llave del barco

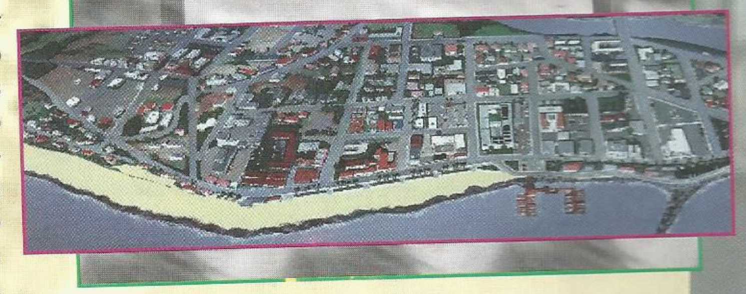
Ahora debes verificar lo relacionado con la caseta de la



## EL MAPA

Como ya sabes, recorrer una ciudad puede convertirse en un auténtico infierno. En ocasiones perder unos minutos atravesando calles bloqueadas por el tráfico puede tener consecuencias muy dramáticas. Por eso tienes la oportunidad de ir de un lugar a otro mediante un mapa.

Siéntate en tu moto y pulsa "IGNITION", aparecerá el plano de la ciudad. Mueve el cursor encima de los edificios hasta que encuentres el sitio al que quieres ir. Activa el cursor y te dirigirás a él.



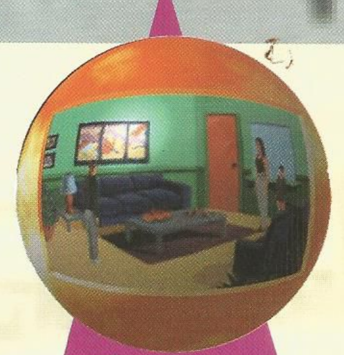
isla de Marble Head de los planos que había en el ordenador de tu padre. Te diriges a la tienda de alquiler de barcos y allí, antes de entrar, ves tirada al lado de la puerta una red de pesca. Entras en la tienda y usando el libro de cupones de alquiler que el señor Carter te dio le pides uno. El señor Carter va a la trastienda y regresa con el cajetín de llaves de los barcos que hay amarrados en el puerto, diciéndote que cojas el que está marcado para alquilar ("RENT"). Cuando vas a coger la llave ves, a su lado, la llave del "Ola Futura", el barco donde detuviste a Bradford Green, quien, por lo que te dijo Forest, también parece estar implicado en el asunto del robo de las armas. Te gustaría coger esa llave pero no crees que Carter te vaya a dejar, así que piensas rápido y entonces recuerdas que tiene una colección de monedas antiguas. Le enseñas tu dólar de plata y él va a la trastienda para tasar la moneda. Mientras él no está coges la llave del "Ola Futura" (F.W.) y te la guardas.

Cuando el señor Carter vuelve te dice que tu moneda vale unos cincuenta dólares y te la devuelve. Te despides y sales de la tienda en dirección hacia el yate "Ola Futura", casi al final del muelle. Subes a él y abres la puerta con la llave. Observas por si hubiera algo de interés y te fijas que en la tierra del tiesto que hay encima de la mesa alguien ha enterrado algo. Hurgas con los dedos y sacas una llave que te guardas. Sales del yate y vuelves hacia la tienda de alquiler de barcos. A su lado está el barco que se alquila. Usas la llave para encender el motor y sales del puerto. Te diriges hacia las islas cercanas y desembarcas en la playa más al Oeste.

Justo al lado de la playa hay un arcón de madera. Al abrirlo ves una lata con combustible y unos trapos sucios. Caminas hacia el Este hasta encontrar una casa custodiada por un perro que nada más verte empieza a gruñir y ladrar. Le lanzas la red y el perro queda atrapado en ella. Ahora con la llave del tiesto del yate abres la verja y después la puerta. Todo está muy oscuro pero al fondo (hacia la izquierda) encuentras la caja de fusibles y enciendes la luz. Ves que en la caja de fusibles hay dos tapas. Una de ellas esconde un interruptor y la otra unos enchufes.

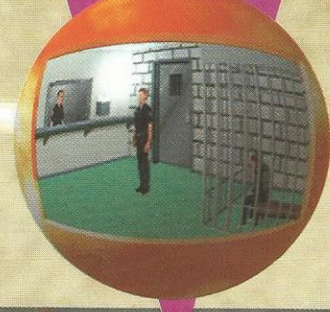
Al lado de unos rollos de material aislante ves un generador... si tuvieras un cable... Ves uno negro encima del elevador que hay en medio de la sala y lo enchufas, primero en la caja de fusibles, tras lo cual enciendes el interruptor, y después en el generador, encendiéndolo a su vez. Una puerta oculta se abre. Entras por ella y ves que está llena de cajas alargadas. Abres una y descubres que está llena de rifles de asalto de los usados por el ejército. ¡Aquí está el material robado! Ahora lo importante es coger una prueba, uno de los rifles bastará, y dejar todo como estaba. Cierras la caja, regresas a la sala principal y -tienes que hacer que la puerta baje- desconectas el generador y el cable alargador. Después recoges el cable desde la caja de fusibles y lo dejas encima del tractor elevador. Apagas las luces y sales fuera. Cierras la puerta con llave y sales de la verja, que también cierras con llave. Usando el garfio que encontraste en el muelle recoges la red que mantenía quieto al perro y regresas a la playa y después al muelle de la ciudad.

Devuelves al señor Carter las llaves del barco y del yate

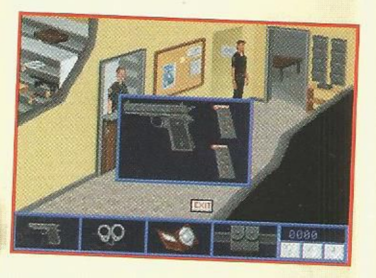


**Cualquier lugar puede encerrar un trampa mortal.**

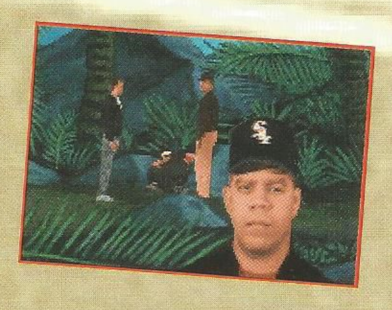
**Ya sabes: los malvados terminarán en la cárcel.**

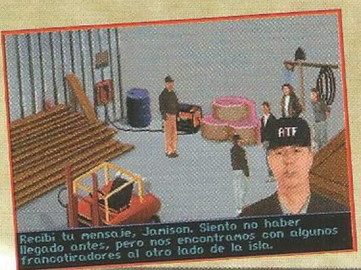


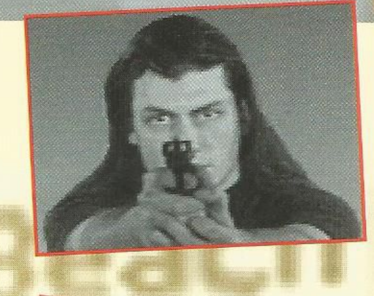


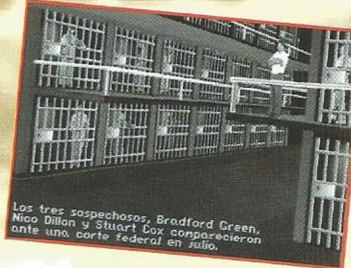






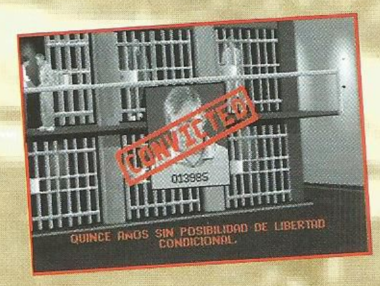










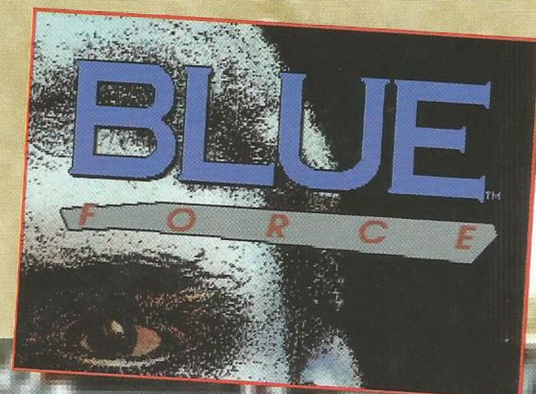



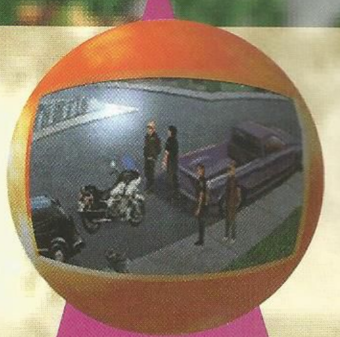

y te diriges con tu moto hacia la oficina de Lyle. Le entregas el fusil y éste te dice que ahora sí podrán hacer que la AFT se implique en el caso, pero que tardará un tiempo. Quedáis en ir de nuevo a la isla al día siguiente. Has tenido un día de trabajo muy duro, así que decides irte a la casa de tu abuela para descansar.

### *Detener a Bradford*

Al día siguiente te diriges hacia el muelle para alquilar otro barco. Cuando sales de la tienda te está esperando Lyle. Juntos cogéis el barco y os dirigís hacia la isla. Antes de llegar veis el yate "Ola Futura". Te acercas a él y Lyle sube a bordo. La puerta del yate está cerrada pero dentro se escuchan gritos que sin duda los emite el grandullón de Bradford.

Buscas detrás de uno de los asientos y encuentras, en la bolsa de herramientas, un destornillador. Subes a bordo del yate y, justo al lado de la puerta, ves un armario metálico. Usas el destornillador para abrirlo y dentro encuentras una bengala. Subes por la escalerilla que hay al lado de la puerta del yate y tiras la bengala por la toma de aire. Después tiras dentro la lata de combustible y tapas la salida con la bayeta sucia y grasienta. Enseguida se forma una gran humareda y Bradford sale con las manos en alto.



**Manten el control en las situaciones peligrosas.**

Justo cuando vas a ir a esposarle ves que este loco lleva una granada en la mano y que le ha quitado el pasador del seguro. Hablas con Bradford hasta que se da cuenta de que no va a salir bien del asunto, momento en el que coloca de nuevo el seguro de la granada y se rinde. Le esposas, le cacheas y coges la granada. Bajas al bote de alquiler y arrancas el motor con las llaves. Le dices a Lyle que haga bajar a Bradford y, una vez juntos, te diriges hacia la isla. Andáis hacia la casa pero, antes de llegar hay un hombre apostado detrás de una roca que empieza a disparar contra vosotros. Le arrojas la granada. Una vez eliminado el obstáculo registras al hombre y encuentras un silbato de perros. Te acercas hacia la casa, reuniéndote de nuevo con Lyle, que se ha deshecho a su vez de otro guardián. El perro empieza a ladrar. Tocas el silbato (usa el silbato en el perro) y éste se calma y entra en su caseta. Abres la verja y la puerta. Hay luz... hay alguien dentro del cuarto oculto. Te diriges hacia los fusibles y accionando el interruptor haces descender la puerta.

**Tienes que recorrer la ciudad para mantener el orden.**



Te sitúas enfrente de la puerta y le pides a Lyle que te cubra y que abra la puerta. Éste lo hace y entonces aparece un hombre con una pistola. Es Dillon, al que inmediatamente reconoces como el asesino de tus padres. Hablas con él hasta que se rinde. Entonces sale por la puerta el fiscal Stuart Cox, que también está implicado en todo el asunto. Hablas con ellos hasta que no quieren decir nada más y entonces les atas usando el cordón eléctrico amarillo que está colgado en la puerta (recuerda que debes cerrar primero la puerta falsa o huirán y empezarán a disparar). Les cacheas y, tras encontrarle a Nico una pistola, aparece un agente de AFT que se encarga de ellos.

Ya has terminado tu misión y has cumplido tu promesa: la muerte de tus padres ha sido aclarada y los culpables castigados. En pocos días has dejado de ser un novato y te has ganado el respeto de tus compañeros. Ya eres todo un policía.



# OSCAR

Tradicionalmente los juegos de plataforma han provocado fuertes pasiones. Su adicción está basada en el fuerte ritmo de la acción y en los problemas lógicos que llegan a plantear sus intrincados y complejos recorridos.

Sin duda alguna, uno de los puestos de honor en la historia de este tipo de juegos lo ocupa "Oscar". Se trata de una sabia mezcla de diversión e ingenio que literalmente "aplasta" al jugador con su marchosa banda sonora (imposible no ponerse a "bailotearla"), sus brillantes gráficos y su trepidante acción.



Una banda sonora sin igual: ritmo puro, música original y asombrosos efectos de sonido.



Todos coinciden: un diez para los gráficos. Animación y 256 colores al servicio de Oscar.




Innumerables fases y niveles. Divertidos y originales escenarios. Todo un derroche de imaginación.

## PRÓXIMA ENTREGA

# PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

**FICHA POLICIAL**
**Ryan: Doble homicidio**
**14 - 6 - 83**
**Situación del caso: sin resolver**
**Fuente recomendada: Lyle Jamison**

**Comentarios del oficial de la escena: Martes, 14 de Junio de 1983. Aproximadamente a las 10:00 P.M. el teniente John Ryan y su mujer fueron brutalmente asesinados en su domicilio. Las dos víctimas fueron declaradas muertas en el mismo lugar del crimen, donde se les observaron múltiples heridas de bala. Por ahora no hay sospechosos. Los Ryan dejan un hijo: Jake.**

## AHORA ES TU TURNO...

Tú eres el policía Jake Ryan que acaba de ingresar en el cuerpo. Han pasado ya diez años desde el asesinato de tus padres que continua sin ser resuelto, aunque aún quedan algunos indicios por investigar. Ayudado por el compañero de tu padre comienzas a reunir las piezas del rompecabezas. Al hacerse cada vez más presentes los recuerdos del pasado, la fina línea entre la justicia y la venganza comienza a desaparecer. ¿Te forzará la verdad a desdeñar la justicia?.

*BLUE FORCE...* es la única forma de averiguarlo.

## CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Gran calidad de las animaciones gracias al uso de personajes totalmente digitalizados.
- La extraordinaria rapidez del control del juego te da la velocidad necesaria para sobrevivir en situaciones de extremo peligro.
- Los procedimientos policiales reales te ayudarán en tu investigación.
- Los efectos de sonido digitalizados y la dinámica banda sonora original añaden más emoción a la aventura.
- Acciones de la vida real: intriga, arrestos de sospechosos y tiroteos.
- Desafiante, con un desarrollo multi-nivel.






*El Oficial de policía de carretera retirado y diseñador de juegos de ordenador más vendidos, Jim Walls.*

Nacido y criado: Kingsburg, California.

En 1971 Jim se unió a las fuerzas de seguridad como cadete en la Academia de Patrullas de Carretera de California. Su carrera, que duró unos 15 años, llevó a Jim a patrullar desde el valle de San Fernando hasta Fresno. Las experiencias que tuvo y a las que sobrevivió durante este periodo le han proporcionado las bases de sus guiones.

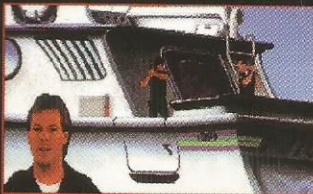




*Interroga a los sospechosos mientras investigas los casos.*



*Las situaciones de vida o muerte requieren una mano firme y una cabeza despejada.*



*Tienes que utilizar los procedimientos policiales más adecuados o pagar las consecuencias*



*El fácil control del vehículo de rápida respuesta, te será de gran ayuda a la hora de patrullar por Jackson Beach*




TSUNAMI

Altaya